Szenario: Tief unter dem Eis

Ein Grimm D20-Abenteuer für 3–6 Ermittler

Einleitung für Spielleiter

Dies ist ein Szenario über Isolation, Paranoia und uralte Schrecken, die unter dem Eis schlafen – und erwachen. Es ist inspiriert von *The Thing from Another World* (1951), aber verwoben mit den Wesen-Mythen und der okkulten Realität des Grimm-Universums.

Die Spieler übernehmen die Rollen einer kleinen Gruppe von Spezialisten – Ermittler, Wesenkenner, Wissenschaftler, Sicherheitskräfte oder Regierungsagenten –, die zu einer abgelegenen Forschungsstation in der kanadischen Arktis entsandt wurden. Dort ist etwas im Eis gefunden worden. Etwas, das nicht menschlich ist.

Was folgt, ist ein albtraumhafter Überlebenskampf gegen ein fremdes Wesen, das nicht nur töten kann – sondern seine Opfer ersetzt.

(WARNUNG: Dieses Szenario ist hart & schwierig, sowohl für die Spieler als auch den Spielleiter, auf keinen Fall als erstes Abenteuer spielen, sonst ist Frust vorprogrammiert!!! Am Ende dieses Szenarios gibt es ein ganzes Kapitel darüber, wie die SL dieses Abenteuer durchführen sollte...)

Setting: Outpost Thule

Standort: 400 km nördlich von Alert, Nunavut
Zugänglich nur per Flugzeug – und nur bei gutem Wetter.
Temperatur: -47 °C
Besonderheit: Alte US-Militärstation, später von einer deutsch-kanadischen Forscherkooperation übernommen, jetzt halb privat, halb durch NATO-finanzierte Programme gestützt.

Beschreibung:
Outpost Thule wirkt wie ein eingefrorenes Relikt aus dem Kalten Krieg: rostige Blechbaracken, provisorisch isoliert. Der Komplex besteht aus vier Hauptmodulen:

1. **Zentrale/Kommunikation**
2. **Labore & medizinische Station**
3. **Unterkünfte & Kantine**
4. **Werkstatt & Generatorhalle**

Unterirdisch verlaufen Verbindungstunnel. Alle Türen sind mit schweren Schotts gesichert – nicht aus Sicherheits-, sondern aus Kälteschutzgründen. Aber sie werden bald von anderer Bedeutung sein…

Aufhänger / Der Ruf ins Eis

Die Spieler erreichen die Station gemeinsam (z. B. als Spezialisten-Team des Wesenrats oder einer übernatürlichen Task Force), nachdem ein Funkspruch aus Outpost Thule für Aufregung sorgte:

> 📡 **Letzter Funkspruch – OUTPOST THULE**
>
> **Empfänger: Arctic Operations Command / Sekundärfrequenz WRA-99**
> **Sendezeit: 03:47 Uhr / 21. Dezember / Schneesturmwarnstufe Delta**
> **Transkriptstatus: Teilweise erfasst / codierte Signalverschiebung**
>
> ---
>
> **[Rauschen, dann Zischen. Funkknacken.]**
>
> **[männliche Stimme, erregt]**
> **„– bitte bestätigen… das ist Dr. Rook… Outpost Thule… wir haben… *wir haben es gefunden*. Koordinaten… wiederhole: acht zwei Grad drei eins Nord – sechs zwei zwei null West."**
>
> **[kurze Pause, dann Keuchen]**
> **„Es… ist nicht… menschlich.**
>
> **Wir dachten zuerst… ein Kadaver. Fossil. Aber… es hat sich bewegt. Unter dem Eis. *IN* dem Eis. Die Zellen – sie reagieren auf Hitze. Auf Gedanken.**
>
> **[leiser, fast flüsternd]**
> **Sie haben es hereingebracht. Sie haben... sie haben nicht gesehen, was ich gesehen habe."**

[Funkknacken – zweite Stimme, weiblich, panisch]
„Er ist nicht Max! *Er ist nicht Max!* Ich hab ihn – ich hab ihn gesehen im Spiegel, er–“

[lauter Tonstoß – als würde das Mikro auf den Boden fallen]

[neue Stimme – tiefer, kehlig, fremd klingend]
„Zellen… denken… erinnern. Werden.

Nicht allein.

Nie allein.“

[Langes Rauschen, dann verzerrter Schrei. Stille. Danach wieder Dr. Rooks Stimme – leise, flehend.]

„Wenn jemand das hört… kommt nicht her. *Bitte*.

Vernichtet alles. Verbrennt… verbrennt auch mich.“

[letztes Wort wird von verzerrtem Knistern verschluckt]

[Sendung bricht ab.]

Danach: Stille. Kein Kontakt mehr. Das Wetter verschlechtert sich. Nur ein kurzer Zeitrahmen bleibt für einen Einsatz vor dem nächsten Sturm.

Ein Erkundungsteam (die Spieler) wird eingeflogen, mit Anweisung zur „sachlichen Einschätzung“ und etwaiger Bergung. Niemand erwartet, was sie dort finden.

🧳 Startausrüstung – Tief unter dem Eis

Jeder Charakter erhält eine Basisausrüstung sowie ein rollenbasiertes Spezialpaket. Weitere Ausrüstung kann im Laufe des Szenarios entdeckt, improvisiert oder mit Risiko von der Station geborgen werden.

🎒 Basis-Ausrüstung (alle SCs)

Jeder Charakter beginnt mit:

- ❄️ **Arktische Schutzkleidung** (inkl. Thermoanzug, Handschuhe, Skibrille)
- 🔦 **Kompakte Taschenlampe (Laufzeit: 4 Stunden)**
- 📻 **Funkgerät (Kurzreichweite, 2 km)**
- 🍫 **Notration (3 Einheiten)**
- 🔪 **Multitool (Schneidfunktion, Flaschenöffner, Klinge)**
- 🗺️ **Wegmarkierer / tragbarer Kompass**
- 🧼 **Persönliches Reinigungsset (Toilettenartikel, sterile Tücher, Seife)**

🧭 Rollenbasierte Spezialpakete

🕵️ 1. Ermittler / Detektiv

- 📁 Fallakte (ausgedruckt, mit Notizen) zu einem alten Wesen-Vorfall
- 🔫 Dienstwaffe (Pistolentyp nach Wahl, 2 Magazine je 6 Schuss)
- 🔍 UV-Taschenlampe mit Filterscheibe
- 🖍️ Notizbuch + Druckbleistift
- 🔫 Verdeckte Dienstwaffe (Pistole, 6 Schuss)
- 🔐 Handschellen / Fesseln (1x)
- 📸 Analoge Kamera (3 Bilder übrig)

🧪 2. Wissenschaftler / Akademiker

- 🧫 Probenkit (5 leere Probenröhrchen, Pinzette, Skalpell)
- 💻 Rugged-Tablet mit Laborsoftware (begrenzt einsatzbereit, Akku: 3h)
- 📘 Wesen-Kompendium (nur Basisklassen)
- 💉 1x Dosis Beruhigungsspritze (Willensprobe +2 bei Angst)
- 🧬 Mikroskopisches Faltgerät (20-fach)
- 🧤 Spezialhandschuhe (steril, resistent gegen organische Reaktionen)

🧙 3. Okkultist / Ritualkundige / Ratskontakt

- 📖 Reisekodex Wesenrat (Standardversion, 15 Seiten, 3 Leerzeilen für Rituale)
- 🕯️ 3 schwarze Ritualkerzen (brennen auch bei Wind)
- ✝️ Schutzamulett aus Altsilber (reine Symbolwirkung, nicht magisch)
- 🩸 Ein Fläschchen vorbereiteter Blutmischung (nur für 1 Ritual verwendbar)
- 🗡️ Obsidian-Ritualklinge (nicht als Waffe gedacht)
- 📜 Fragment eines Bannkreises (unvollständig)

🪖 4. Sicherheit / Ex-Militär / Agent

- 🔫 Dienstwaffe (Pistolentyp nach Wahl, 2 Magazine je 6 Schuss)

- 💣 **Signalgranate (rote Rauchfackel)**
- 🎧 **Gehörschutz / Kommunikations-Headset**
- 🛡️ **Leichte Schutzweste (RK +1 gegen Projektile)**
- 🗂️ **Taktisches Notfallprotokoll (Laminiert, mit Handlungschecklisten)**
- 📂 **Sperrvermerk des Wesenrats für „Entität N-1“**

❄️ **Besondere Hinweise für SL**

- **Funkgeräte:** Nur Kurzstreckenkommunikation, massive Aussetzer bei Schneesturm.
- **Waffen:** Munition ist begrenzt – keine „Shooter“-Dynamik. Nachladen kostet Zeit.
- **Ritualgegenstände:** Können im Spielverlauf essenziell werden. Verlust = schwere Nachteile bei Bannversuchen.
- **Taschenlampen & Energiequellen:** Lichtquellen sind Überlebenswichtig. Wer sie verliert, erleidet bei Dunkelheit Furcht- oder Wahnsinnsproben (nach SL-Entscheid).

Einstiegsszene: Die verlassene Station

Die Spieler treffen bei grauem Himmel, klirrender Kälte und völliger Windstille ein. Die Forschungsstation scheint verlassen. Türen stehen offen, Licht flackert, Generator brummt. Aber keine Menschenseele ist zu sehen.

Im Inneren: Chaos. Aufgerissene Matratzen. Blutspuren. Zertrümmerte Scheiben. Ein aufgeschlitzter Kühlschrank. Doch keine Leichen – nur Spuren des Kampfes.

Eine seltsame Kälte liegt in der Luft. Nicht nur physisch. Etwas hat sich in diese Wände eingegraben – und wartet.

🔍 **Analyse: Dramatische Funktion der Einstiegsszene**

Die Einstiegsszene („Die verlassene Station“) dient drei zentralen Zielen:

1. **Atmosphäre aufbauen** – Isolation, Kälte, Verlassenheit.
2. **Fragen aufwerfen** – Was ist passiert? Wo sind alle?
3. **Handlungsfreiheit geben** – Die Spieler sollen sich in der Station bewegen, Hinweise entdecken und sich ein erstes Bild der Bedrohung machen können.

Diese Szene funktioniert als **semi-offener „Sandbox-Moment“**, bevor das eigentliche Chaos ausbricht. Umso wichtiger ist eine **strukturierte Raum-zu-Raum-Darstellung**, damit du als Spielleiter gezielte Hinweise, Spuren und Stimmungen platzieren kannst, ohne die Freiheit der Gruppe einzuschränken.

🧭 **Raum-für-Raum-Erkundung: Einstiegsszene – Die verlassene Station**

⚠️ Die Räume sind in vier Modulen gruppiert, verbunden über unterirdische Tunnel.
⚠️ Jeder Raum enthält **Atmosphäre**, **Spuren**, ggf. **Spielmechanik**, **optionale Begegnungen**.

🧿 **MODUL 1 – ZENTRALE & KOMMUNIKATION**

1.1 Hauptzentrale / Funkraum

- **Tür:** Offenstehend, eisiger Luftzug
- **Innen:** Flackernde Leuchtstoffröhren, leiser Funkton auf allen Kanälen
- **Videoüberwachung**
- **Funde:**
    - Abgerissene Kopfhörer, blutiger Abdruck am Tisch
    - Funkgerät blinkt, zeigt „ÜBERLASTUNG“
    - Aufgeschrieben: „nicht antworten – es hört zu“
    - Videoaufzeichnungen der Station:

1.2 Archiv / Logbüro

- Letztes Funkprotokoll ist noch auf dem Schirm:

- **Zugang:** Mit Karte oder Kraft möglich (Mechanik SG 12)
- **Funde:**
  - Letzter Logbucheintrag: „Rook isoliert, Kašparová tot?“
  - Roter Ordner: Liste der Crew mit drei Namen durchgestrichen
  - Geheimfach (Wahrnehmung SG 15): Protokoll „Sicherheitsstatus: QUARANTÄNE“

📄 **PROTOKOLL: SICHERHEITSSTATUS – QUARANTÄNE**

OUTPOST THULE – INTERNES DOKUMENT
EINSTUFUNG: STUFE V / VOLLSPERRUNG / KOMMUNIKATIONSLOCK-AKTIV
**FREIGABE NUR FÜR PERSONAL MIT „OBSIDIAN“-ZUGANG
ZUGRIFFSCODE: 7DELTA-ALPHA-BRAVO

📍 **INITIIERENDE EINHEIT:**

Dr. Ute Kašparová (Anthropologin / Okkultarchiv)
Sgt. Nathan Croft (Sicherheitschef)
Dr. Elijah Rook (Kommunikation)

🗓️ **ZEITSTEMPEL:**

17. DEZEMBER / 00:12 UTC
AKTIVIERUNGSHÖHE: KONTROLLEBENE 2B

🔐 **INHALT:**

1. SACHLAGE:

Nach Sichtung biologischer Anomalien in Kühlprobe 447-A sowie mindestens **drei unbestätigten Identitätsabweichungen innerhalb der Crew** wird **Outpost Thule mit sofortiger Wirkung unter Quarantäne gestellt.**

Bisherige Maßnahmen zur Analyse (medizinisch, biologisch, psychologisch) zeigen keine *verifizierbare Grenze* zwischen biologischer Kontamination und metaphysischer Wirkung.

Zellstrukturverhalten der entnommenen Probe reagiert auf mentale Reize. Individuen berichten von *Sprachverdopplung*, *déjà-vu-Fragmentierung*, Verlust des Identitätsgefühls.

---

2. ANORDNUNG:

1. **Sperrung aller Ausgänge** (physisch und digital)
2. **Kommunikationsbegrenzung auf internes Netz** – Außenkontakt nur mit Genehmigung von Croft oder Kašparová
3. **Zugang zu Forschungsprotokollen 447-A, 447-B und 447-D nur über Terminal A2 (Labor)**
4. **Alle Crewmitglieder sind täglich zu testen** (physisch, psychologisch)
5. **Nachtisolierung in Einzelkabinen**
6. **Verdachtsfälle sind zu binden, nicht zu verletzen**

---

3. NOTIZ VON DR. KAŠPAROVÁ:

„Es kann sich nicht verstecken. Es kann nur spiegeln, was wir glauben zu sehen. Wenn wir aufhören zu glauben, *was wir sehen*, ist es bereits unter uns.“

---

4. KODEWORT FÜR AUFLÖSUNG DER QUARANTÄNE:

„SCHATTENFLEISCH“
→ Nur bei **verifizierter, mehrstufiger Identitätsbestätigung** freigeben.

---

5. ANHANG:

- Liste der getesteten Personen (unvollständig)
- 2 von 3 Originalblutproben fehlen
- Videoaufnahme von Testversuch #5: **[FILE CORRUPTED]**

Dieses Protokoll wurde zuletzt geöffnet von: [UNBEKANNT]
Letzte Modifikation: 19. DEZEMBER – 03:19 UTC

🧪 MODUL 2 – LABOR & MEDBAY

2.1 Biologisches Labor (CO_2-gekühlt)

- **Tür:** Offen, Frost an den Innenwänden
- **Innen:** Blutige Fußabdrücke, leere Gläser, zerstörtes Mikroskop
- **Funde:**
    - Aufgeschlitzte Leiche eines Zugvogels (seziert – aber zu viele Organe)
    - Notiz „Zellen reagieren auf elektromagnetischen Impuls“
    - Abgeschlossener Spint (**Probe:** Geschicklichkeit + Mechanik oder Technik SG15, oder Stärke + Athletik oder Nahkampf SG14)

> 🧪 BLUTTEST-ANLEITUNG (ZUSAMMENGESTÜCKELT AUS NOTIZEN)
>
> *„Wir können nicht sicher sein. Aber es HASST das, was es war.“*
> *(Fragment aus Dr. Rooks Labornotiz #3)*
>
> Fundort der Anleitung: Im Labor, im Spind von Dr. Rook, zerschnitten, mit Blutflecken. Einzelne Teile auf Klebeband neu zusammengefügt. Manche Abschnitte fehlen.
>
> Zusammensetzung der Notizen:
>
> ---
>
> [Seite 1 – unvollständig, handschriftlich]
> *„…bindet nicht wie reguläres Plasma. Reaktion nur bei starkem thermischem Stress… Zersetzung setzt ein in Kontakt mit eigener Zelle…“*
>
> [Seite 2 – getippt, mit Kaffeefleck]
> TESTABLAUF 447-B

1. Probandenblut auf Glasfläche aufbringen (trocken, 2 Minuten)
2. Exponiertem Bluttröpfchen eigene erhitzte Probe zuführen
3. Verhalten beobachten:
    - 🔴 *Blut zieht sich zurück → positiv*
    - 🟢 *Keine Reaktion → negativ*

    Anmerkung: „Temperatur scheint sekundär. Zellfremde Selbststruktur erkennt sich und flieht."

    [Seite 3 – maschinell beschriftet, teilweise geschwärzt]
    TESTVARIANTE D / RITUALGESTÜTZT

- Blut mit schwarzem Aschepulver mischen (3:1)
- Tropfen auf Sigille „Eisherz" geben
- *Sprich: „Na'áiyuk ullaktunga." (Ich bin nicht du.)*
  → Bei Reaktion: Verbrennung, Rauch, kurzer Zischlaut.

    [Letzte Notiz – eingerissen, Rückseite eines Speisezettels]
    „Bisson hat nicht reagiert. Und doch… sein Blick. Das war nicht mehr er."

    Spielmechanik:

- Jeder Test → SL würfelt heimlich Wurf auf Fälschungsresistenz des Wesens
- SG 14 bei Standardtest, SG 17 bei Ritualtest
- Erfolg = Wesen wird erkannt
- Misserfolg = Test negativ, Wesen bleibt unerkannt

    Wesen kann 1× pro Spiel einen Test *bestehen*, obwohl es infiziert ist. Danach: Instabilität sichtbar (Zittern, Blutspuren, kalte Reaktion auf Ansprache)

    Optional: Falsches positives Ergebnis bei verunreinigter Probe (SG 10, Technik / Medizin, um zu bemerken)

- **Computerterminal (ALTES MODELL)**:
    - Eingabe erforderlich (Technik , SG 12 zum Einstieg, +2 für zusätzliche Files)
    - Der Hackversuch dauert so oder so ca 2 Std., ob erfolgreich oder nicht
    - Mögliche Daten:
        - **Zellreaktionsvideo (nur mit Passwort: „Thule-7") (für das PW ist ein weiterer Hack erforderlich, SG 13, dauer 1 Std.)**
        - **Unveröffentlichter Autopsiebericht**
        - **Geheime Kommunikation mit NATO-Bioabteilung (zensiert)**

    *Siehe: → **Terminal im Labor – INWORLD TEXT***
    - Bei Fehlschlag: Terminal sperrt sich für 1 Stunde (Stromreset nötig)

2.2 Medbay (Behandlungsraum)

- **Innen:** Geruch nach Desinfektionsmittel und Blut
- **Funde:**
    - Leeres medizinisches Bett mit festgezurrten Gurten
    - Blutige Handabdrücke an der Decke
    - Spritze mit einer unbekannten gelblichen Substanz
    - MedPAD zeigt letzte Eingabe: „Sedation – FAIL. Transmutation?“

2.3 Kühlkammer / Leichenlager

- **Temperatur:** –25 °C
- **Inhalt:**
    - 1 leerer Kühlplatz, Namensschild: „Kálmán, P.“
    - Vakuumbeutel – leer, aber von innen beschlagen
    - Spur führt in Belüftungsschacht (Tier oder Mensch?)

🪸 **MODUL 3 – UNTERKÜNFTE & KANTINE**

3.1 Kantine

- **Innen:** Teller auf dem Boden, Suppe eingefroren, Besteck zerstreut
- **Funde:**
    - Tagebuchseite mit Satz: „Er saß am Tisch… aber wir haben ihn gestern beerdigt.“
    - Salzstreuer aufgerissen, Ring aus Salz auf Tisch
    - Kühlschrank offen, innen: Hautfetzen, kein Fleisch
    - 2 Fotos, unbeschriftet:

3.2.Schlafräume (Crew)

- **Innen:** Einige Betten zerwühlt, andere unberührt
- **Funde (W6-Tabelle bei Zufall):**

1. Blutiger Zettel unter Matratze – „Sie hören deine Gedanken“
2. Gefrorener Finger im Nachttisch
3. Talisman unter Kopfkissen (Schutz gegen „Verlorenes Fleisch“)
4. Leere Haut (Schlauchhaut wie bei Häutung)
5. Kassettenrekorder mit Stimme: „Wenn du das hörst, bin ich nicht mehr ich.“
6. Verschwundene Bettnummer – als hätte es den Bewohner nie gegeben

- Schwieriger Fund (Probe Wahrnehmung SG:14): Unter einem Bett ist ein Ordner mit einem Dossier geklebt:

INTERNAL DOSSIER // CLASSIFIED TRANSMISSION

BETREFF: VORFALL 447-A / OUTPOST THULE / ARKTISSEKTOR 4D
EINSTUFUNG: HYPERGEHEIM / MEHRFACHVERSCHLÜSSELUNG (NATO / WESENRAT)
ZUGRIFF: NUR FÜR MITGLIEDER DER GEMEINSAMEN KOMMISSION "EXOTISCHE EXISTENZFORMEN"

I. NATO-ANALYSEEINHEIT: VORLÄUFIGER LAGEBERICHT
ABTEILUNG: BIOLOGISCHE SICHERHEIT / KONTAMINATIONSABWEHR / BRÜSSEL ZENTRALARCHIV
VERFASSER: MAJ. DR. M. TRIGONIS (BIO-SICHERHEIT NATO)

Zusammenfassung:
Am 15. Dezember wurde ein Signal von Outpost Thule empfangen (Sektor 4D, arktische Koordinaten 82°31'N / 62°20'W). Inhalt: Warnung vor biologischer Struktur mit nicht-eukaryotischem Verhalten.

Erste Analyse: Die gefundene Probe (Bezeichnung: ZELL-447-A) zeigt komplexes Zellverhalten außerhalb bekannter Parameter. Keine DNA im klassischen Sinn. Kollektives Reaktionsmuster, adaptive Mimikry auf molekularer Ebene. Hinweise auf neuronale Kopierprozesse ohne Zeitverzögerung.

Die Station aktivierte Sicherheitsprotokoll STUFE V (Quarantäne). Kommunikation wurde nach dem 21. Dezember unterbrochen. Kein Kontakt mehr seitdem.

Empfohlene Maßnahmen:

- Totalsperrung des Sektors 4D
- Vernichtung aller biologischen Proben
- Einsatz von Kaltfeuer gegen potentielle Substrate
- Keine Rückholung von Überlebenden ohne Tiefenscans & Ritualbestätigung

Einstufung: VORFALL TYP "N-1 // ADAPTIV ORGANISCH // FEINDLICH"

II. WESENRAT // ARKTIS-OBERSERVATORIUM // INTERNES AKTENSTÜCK
AUTORIN: DR. S. LAHIRI (WESENRATSKREIS NORD)
EINGANGSDATUM: 22. DEZEMBER

Bewertung:
Die gemeldete Entität zeigt eindeutige Merkmale einer transformativen, vorzeitlichen Lebensform, bekannt unter verschiedenen regionalen Namen:

- Na'áiyuk (Inuit)
- Der Trennende Schatten (Altaische Archive)
- L'esprit de Miroir (frühfranzösische Mythen)

Historisch gelten solche Wesen als Teil des "Ungeformten Gewebes" – vorweltlich, ortlos, intelligent durch Nachahmung.

Das Verhalten in Outpost Thule entspricht den bekannten Mustern: Isolation, Spaltung, Identitätsverlust. Das Wesen ist kein "Monster" im klassischen Sinne, sondern ein Zellbewusstsein, das versucht, *Realität zu spiegeln*, um sich selbst zu festigen.

Einschätzung:

- Ritualische Bannung ist möglich, jedoch instabil
- Feuer zerstört nur Körper, nicht Kernstruktur
- Totale Vernichtung als metaphysischer Prozess nicht nachgewiesen

Empfohlene Richtlinie:

- Keine Wiedereröffnung von Outpost Thule vor 2087
- Zugang nur für rituell überprüfte Agenten mit Stufe S+ (Seelenzeichen bekannt)

III. GEMEINSAMES FAZIT

Der Vorfall in Outpost Thule gilt als öffentlichkeitskritisch. Klassifizierung bleibt bestehen. Alle zukünftigen Expeditionen in arktische Tiefenzonen müssen gemäß Protokoll Obscura-7b vorbereitet werden.

Unterschrift NATO:
[// MAJ. DR. M. TRIGONIS // NATO-BIOCOM]

Unterschrift WESENRAT:
[// DR. S. LAHIRI // KREIS NORD // SIEGEL: GEFRORENES AUGE //]

- Außerdem finden sie Spieler dort einen Handgeschriebenen Zettel (vermutlich von Dr Kasparpova):

Ritual der alten Nordlande – Inuit-Ursprung (mutmaßlich) – Fragment rekonstruiert

---

🔹 **Zeichen:**
Ein Kreis aus Asche, gesprenkelt mit getrocknetem Blut
→ Im Zentrum: das Sigill **Uumajuit Tunniqtuq** (das "Tier, das sich gibt")

🔹 **Elemente:**
Eis (aus dem Fundblock)
Haar oder Blut des Befallenen
Flüstern des wahren Namens (dreimal)

🔹 **Worte:**
Sprich laut, langsam, im Kreis stehend:
„Na'áiyuk ullaktunga. Saqqit! Saqqit! Saqqit!"
(Ich bin nicht du. Zeig dich. Zeig dich. Zeig dich.)

🔹 **Wirkung:**
Wenn das Wesen anwesend ist, wird es sich **nicht entziehen können**.
→ Es zeigt sich **für einen Herzschlag lang** – dort, wo es sich gerade verbirgt.

⚠ **Warnung:**
Die Berührung der Wahrheit **fordert ein Opfer**.
Kein Bann ohne Preis.
Mindestens einer **muss sich erinnern**,
was es war – **um es wieder einzufrieren.**

Am unteren Rand in zitteriger Handschrift:
„Wenn ich es nicht schaffe – nimm das Aschezeichen aus meinem Buch. Es ist bereit."

-

🔧 MODUL 4 – WERKSTATT & GENERATORHALLE

4.1 Werkstatt

- **Innen:** Alles wirkt geordnet – zu geordnet
- **Funde:**
    - Rotes Handbuch: „NATO-Überlebenstechniken“
    - Spind von S. Ojala: fehlt Ausrüstung, aber enthalten: Liste mit 5 Namen, der 6. Name leer
    - Werkbank mit Überresten eines gebrochenen Funkgeräts

4.2 Generatorraum

- **Lärm:** Leises Brummen – der Generator läuft noch
- **Gefahr:** Isolation beschädigt (Stromschlag bei Fehlschlag auf Mechanik SG 13)
- **Funde:**
    - Kühlkabel mit eiskruste – aber feuchte Fußspuren führen ins Technikloch
    - Zugang zu Tunnel 3C (verschlossen, kann mit Gewalt geöffnet werden)

💻 Terminal im Labor – INWORLD TEXT

Welcome Screen:

LABORSTATION #A2 – SYSTEMSTART

BOOTING BIOS...
LOADING OS: BIO-THULE 3.2a
ACCESS RESTRICTED – CLEARANCE LEVEL 4 REQUIRED

LOGIN: _

ACCESS GRANTED. LOADING FILES...

[√] REAKTIONSMUSTER_ZELLE_447 (FILE DEFECTIVE)
[√] VIDEO: RASTER_ELEKTRON_BEHANDLUNG (PW-GESCHÜTZT)
[√] AUDIOPROTOKOLL: DR. KRÜGER (VERSCHLÜSSELT)

[√] MEDICAL LOGS: AUTOPSY
[!] EXTERNAL LINK: NATO.BIO.PHY/ALPHA-LOCKED

LETZTE AKTIVITÄT: 21.12. / 02:12 Uhr
NOTIZ: ZELLKERN REAGIERT AUF DEN GEDANKEN „WIRKLICHKEIT“ –
REAKTION: AUFSPALTUNG / KOPIE / EIGENWILLE

Autopsie-Bericht:

ZUGRIFFSCODE: DR.KRÜGER / LVL-3-CLEARANCE
DATUM: 17. DEZEMBER / 03:29 UTC
STATION: THULE-ALPHA / ARKTISSEKTOR 4D
EINHEIT: MED-DIAG-ARCHIV-A1
SICHERHEITSHINWEIS: NUR FÜR INTERNEN GEBRAUCH / WRA VERSCHLÜSSELUNG AKTIV

>> AUTOPSIE #001-A / OBJEKT: CANIS LUPUS FAMILIARIS – ZUGHUND 04

EIGENTUM: STATION THULE – LOGISTIKGRUPPE / GESCHLECHT: MÄNNLICH / ALTER: 6 JAHRE
ZUGEBRACHT: LEICHENKAMMER D / VORFALLZEIT: UNBEKANNT / FUNDORT: WARTUNGSSCHACHT 2B

OBDUKTIONSBEGINN:
DATUM: 17.12 / ZEIT: 02:47
STATUS: FORMALINFIXIERT / TEMPERATUR: –24°C BEI FUND
HINWEIS: KEIN AUFZEICHNUNGSFEHLER – TIER WAR WARM ZUM ZEITPUNKT DES FUNDES TROTZ TIEFER UMGEBUNGSTEMPERATUR

EXTERNE MERKMALE:
– FEHLENDE AUGEN (BEIDE), AUGENHÖHLEN MIT GLASARTIGER SUBSTANZ GEFÜLLT
– OHRMUSCHELN ZERSTÖRT, WIE GESCHMOLZEN
– UNTERBAUCH GEÖFFNET, INNERE ORGANE UMGEDREHT, ABER VOLLSTÄNDIG
– GEBISS UNVERLETZT, KEINE BISSVERLETZUNGEN

INTERNER BEFUND:
– HERZ: ERWEITERT, ABER STRUKTURELL INT–
[DATENFEHLER / VERSUCH ZUR WIEDERHERSTELLUNG…]
– **HINWEIS: HERZ WAR NICHT AUFGEFUNDENEM BLUTTYP ZUGEORDNET**
– LUNGEN: HOHLRÄUME MIT NICHTGEWEBEARTIGEM MATERIAL
– MAGE–
[DATEI ZERSTÜCKELT / WIEDERHERSTELLUNG NICHT MÖGLICH]

ANMERKUNG DES ARZTES:
„DAS IST KEIN HUND MEHR.“

OBDUKTIONSENDE:
ZEIT: 03:13
DATEI GESPEICHERT UNTER: MDA1-THULE/001A

>> AUTOPSIE #007-D / OBJEKT: MENSCHLICH – CREW „ERSTE ROTATION“

NAME: KÁLMAN, PÉTER / ALTER: 42 / BERUF: GEOLOGE
FUNDORT: TUNNEL 3C / HALBBEGRABEN UNTER FROSTKRUSTE
ZUSTAND: SCHWER VERSTÜMMELT, ABER MINIMALE ZELLDEGRADATION
HINWEIS: FUNDE VORHERIG ALS VERSCHWUNDEN GEMELDET (04. DEZ.)

OBDUKTIONSBEGINN:
DATUM: 18.12 / ZEIT: 06:01
LEICHE BEI -31°C GELAGERT, OHNE ERFASSBARE VERSTEIFUNG
ANOMALIE: GERINGE EIGENWÄRME BEI KONTAKT / KEIN ZELLZERFALL TROTZ VERSTREICHER ZEIT

EXTERNE MERKMALE:
– KEINENDEKBARE WUNDEN AN KLEIDUNG, ABER FLEISCH UNTERHAUT ZERRISSEN
– GESICHTSSTRUKTUR VERSCHOBEN, WANGENKNOCHEN ASYMMETRISCH

– BLUT: NICHT GERINNT / FARBTON: SCHWARZROT MIT SCHILLERN
– FINGER ABGEKNICKT, JEDER EINZELN

INTERNER BEFUND:
– WIRBELKETTE GETRENNT AUF GANZER LÄNGE, WIE DURCH ZUG
– RIPPEN INNEN NACH AUSSEN GEBROCHEN
– LEBER IN ZWEI IDENTISCHEN LAPPEN – SPIEGELBILDLICH
– GEHIRN: **ZWEI GEHIRNSTEINE** GEFUNDEN – **KEINE ANATOMISCHE GRUNDLAGE DAFÜR**

PSYCHOSOMATISCHE BEOBACHTUNG (VOR DER TODESFESTSTELLUNG):
EINIGE BEREICHE DER MUSKULATUR ZEIGTEN **ZUCKUNG** UNTER LICHTREIZ
EKG-PADS FÜHRTEN ZU **ELEKTRISCHER RESONANZ IM BRUSTKORB**
KEINE HERZAKTIVITÄT FESTSTELLBAR – ABER *SCHATTEN IM ULTRASCHALL*

ANMERKUNG DES ARZTES:
„ICH GLAUBE NICHT, DASS DAS PÉTER IST.
ODER... NICHT MEHR.“

OBDUKTIONSENDE:
ZEIT: 06:43
DATEI GESPEICHERT UNTER: MDA1-THULE/007D
ZUGANG NUR UNTER PROTOKOLLSTUFE SIGMA-ROT ERLAUBT

Geheime NATO Kommunikation:

/SYS/COMM/OUT_THULE/NATO-BIO-LINK/ALPHA-LOCKED

[redacted] SYSTEMVERBINDUNG HERGESTELLT [redacted]

SICHERHEITSSTUFE: BLACK ICE / STU-XC / EYES ONLY

VERSCHLÜSSELUNG: SIGMA-PHI / TRINITY CORE NETWORK / COLD NODE

SENDER: THULE-ALPHA / DR. U. KRÜGER
EMPFÄNGER: NATO BIOPSY OPS / UNIT 7-DELTA / CLASSIFIED NODE
ZEITSTEMPEL: 16.12 / 22:46 UTC

— BEGINN DER ÜBERTRAGUNG —

BETREFF:
BIOSTRUKTURELLE ANOMALIE IN EISPROBE / REAKTION AUF MENTALE STIMULI

ZUSAMMENFASSUNG:

PROBENMATERIAL AUS SEKTOR 4D-A (KOORD. 82°31'N / 62°20'W)

MASSIVE ABWEICHUNGEN IN ZELLSTRUKTUR
— **KEIN ZELLKERN**
— **KEIN MITOCHONDRIENVERHALTEN**
— **ZELLEN ARBEITEN ALS KOLLEKTIV – HIVE-REAKTION**

EXPOSURE TO HEAT = PARTIELLE ENTFLUCHTUNG

EXPOSURE TO SPEECH / THOUGHT (STIM. „ECHT“, „DU“, „ICH“)
→ PROVOKATION VON VERFORMUNG / EIGENAKTIVITÄT

BITTE UM FREIGABE FÜR STUFE-IV-KONTAINMENTPROTOKOLLE.

DIE ZELLEN DENKEN.

DIE ZELLEN ERINNERN.

ICH HABE MEINE EIGENE STIMME GEHÖRT, **BEVOR ICH GESPROCHEN HABE.**

— ENDE DER ÜBERTRAGUNG —

[ANTWORT: KEINE. VERBINDUNG GETRENNT. MELDUNG: „NODE UNBEKANNT“]

SYSTEMANMERKUNG: VERSUCH AUF ZUGRIFFSBESTÄTIGUNG FEHLGESCHLAGEN
[redacted]

EXE_0x00AC3 | SIGNAL INTERFERENZ | [redacted]
ZELLEN = [redacted]

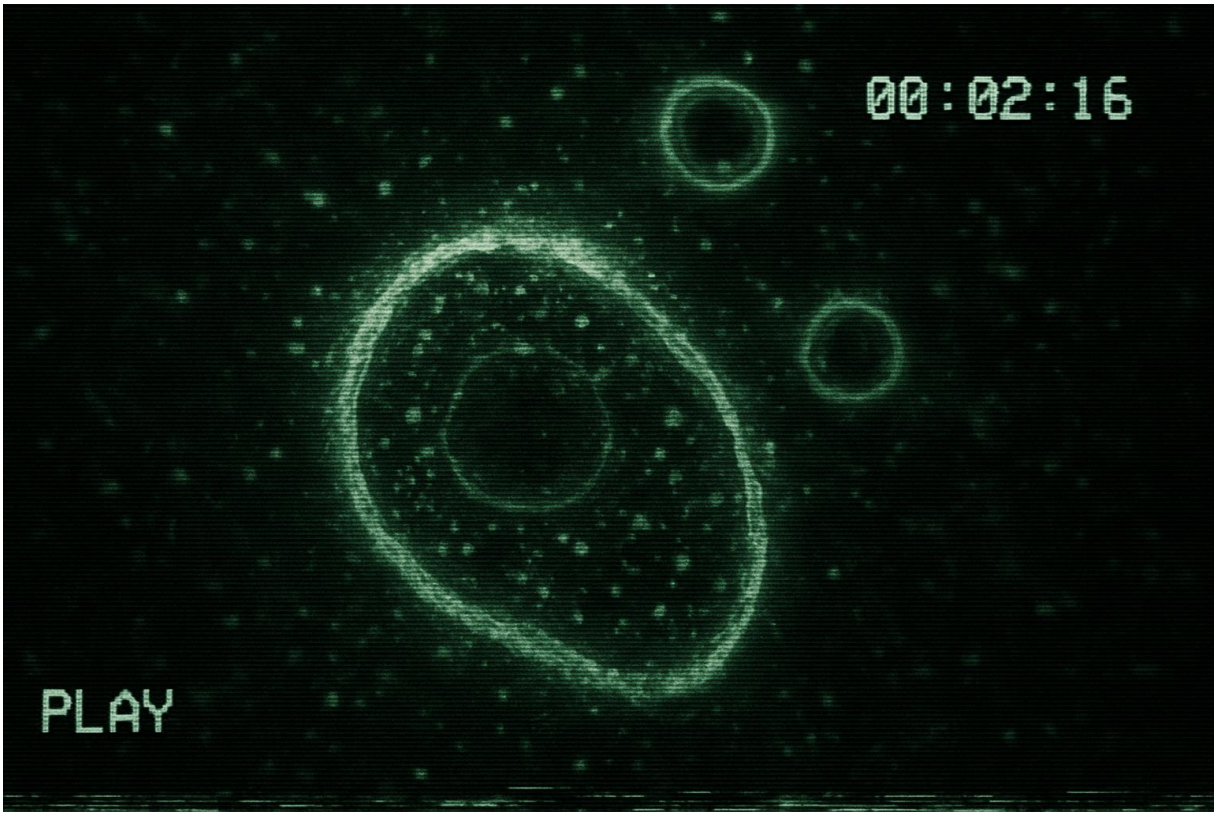
[redacted]

WIR KOMMEN AUS DEM GEDANKEN.
WIR BRAUCHEN DICH NUR, WENN DU DU BIST.
DU WARST ES.

[redacted]

DATEIEN GELÖSCHT
NIEMAND IST GEKOMMEN.
WIR WERDEN GEHEN. DURCH DICH.

Das Zell-Video



📼 Wiedergabe – Forschungsaufnahme #ZELL-447_A

[00:02:16 – PLAY]
(verwaschene Farbkanäle, flackerndes Licht, leichtes Bandschwingen – das typische Geräusch eines alternden VHS-Abspielgeräts mischt sich mit dem leisen Rauschen von Tiefkühlgebläsen im Hintergrund)

Bildinhalt:

Zunächst ist nur schwarzes Flimmern zu sehen, durchzogen von grünlichem Rauschen. Dann schält sich langsam ein Bild heraus: ein mikroskopischer Zellverband – aber keiner, wie man ihn kennt. Keine rundlichen Zellkerne oder gleichmäßigen Wände.

Die zentrale Struktur: **eine pulsierende, elliptische Form**, von schimmernden Membranschichten umgeben, die sich in unregelmäßigen Abständen auf- und zusammenziehen – als würde das Ding *atmen*. Im Inneren: **ein dunkler Kern**, amorph, dessen Konturen sich immer wieder neu ordnen. Für Sekunden scheinen *Augenformen* oder *gebogene Linien* sichtbar – fast wie primitive Gesichter.

Plötzlich flackert das Bild. Die Membran beginnt zu vibrieren.
→ Eine **zweite Zelle** spaltet sich ab – nicht durch Zellteilung, sondern durch **Replikation**. Der Vorgang ist unnatürlich schnell. Die neue Form **ist identisch**, aber sie bewegt sich eigenständig, wie von einem eigenen Willen getrieben.

Dann – ein Ruck.
Ein drittes Objekt erscheint. **Nicht organisch.**
Es sieht aus wie eine Haarstruktur oder ein Spalt im Glas – doch es bewegt sich *gegen* das Zellmedium. Es berührt die Zelle. Die Reaktion: **schlagartig**.

Die Membran öffnet sich – nicht biologisch, sondern wie ein Auge.
Ein **Lichtblitz** durchzieht das Bild.
Das Rauschen verzerrt, das Band knackt. Ein tiefes, schnappendes Geräusch – fast wie ein entferntes *Lachen*.
→ Dann: Freeze Frame. Der Zellkern hat sich zu einem Kreis formiert, in dessen Mitte deutlich ein **Zahnkranz** zu sehen ist.
Das Band stoppt.
[STOP – 00:02:18]

Struktur & Ablauf des Szenarios

Das Szenario folgt keinem linearen Ablauf, sondern entfaltet sich organisch aus den Entscheidungen der Spieler. Dennoch existieren fünf zentrale Schlüsselszenen, die – je nach Spielverlauf – in unterschiedlicher Reihenfolge oder Gewichtung auftreten können. Sie bilden die narrative Säule des Horrors, der sich in der Station ausbreitet wie Frost in einer Fensterscheibe.

🧊 Szene 1: Der Fund im Eis

„Es war kein Tier. Keine Pflanze. Kein Mensch. Es war ein Wille. Eingefroren. Aber nicht tot.“

Ort: Lagerraum B – ein halbverschneiter Container, außerhalb der Hauptstation, angebunden über einen Tunnel

Beschreibung:
Während der ersten Erkundung stoßen die Spieler auf ein Nebengebäude, das offensichtlich hermetisch abgeriegelt wurde. Ein Überdruckventil ist vereist, das Fenster halb mit Styroporplatten und Klebeband verklebt. Im Inneren: knirschender Boden, kaltes Licht. Eine seltsame Stille liegt über dem Raum – so als würde etwas *horchen*.

In der hintersten Ecke steht eine Kühlkammer, modifiziert mit zusätzlichem Aggregat und okkulten Kreidemarkierungen. Darin: ein schwarzer Eisblock. Fast 2 Meter hoch, durchzogen von gefrorenen Adern, aus denen *etwas Dunkles* schimmert. Was wie ein

Körper wirkt, ist kein Skelett. Kein Muskel. Es ist… strukturelle Intelligenz. Eine Form, die den Betrachter an sich selbst erinnert – aber verzerrt.

Interaktion:
Ein Charakter mit medizinischem oder okkultem Wissen erkennt: Die Zellstruktur innerhalb des Eises zeigt Aktivität. Einzelne Zellen bewegen sich. Als würde das Wesen reagieren.

→ Wird der Block geöffnet oder erwärmt (z. B. durch Stromausfall oder absichtliche Analyse), beginnt er zu schmelzen. Und *etwas entkommt*. Keine Explosion, kein Knall. Nur ein langsames Fehlen. Der Block ist leer – aber niemand hat es gesehen.

😨 Szene 2: Erste Begegnung

„Ich habe es gesehen. Es hat Max' Gesicht… aber Max ist seit drei Tagen tot."

Ort: Technikraum – oder versteckt in einem Lüftungsschacht, taumelnd im Schnee

Beschreibung:
Ein Überlebender wird gefunden – Dr. Elijah Rook, der letzte Kommunikationswissenschaftler der Station. Seine Haut ist blass, seine Augen blutunterlaufen. Er spricht leise, fast flüsternd – als wolle er niemanden aufwecken. Seine Kleidung ist verschmiert mit altem Blut.

Er erzählt stockend:

- **Die Forschungsgruppe hat etwas freigelegt, das nie hätte berührt werden dürfen.**
- **Einer der Kollegen, Max, kam nach einem nächtlichen Ausflug zurück – verändert.**
- **Danach: Störungen. Alpträume. Menschen verschwanden – oder *veränderten sich*.**
- **Dr. Rook isolierte sich, trank Frostschutzmittel, um ungenießbar zu werden. Er hat überlebt. Aber nicht lange.**

Ereignis:
Noch während der Unterhaltung beginnt Rook zu krampfen. Aus seiner Brust tritt schwarzes, dampfendes Gewebe hervor – als würde sich der Körper von innen selbst zerreißen.
→ Spieler mit gutem Reflexwurf können ihn vorher verbrennen – oder entkommen.
→ Wer ihn zu spät verlässt, erleidet Furcht (Wahnsinnsprobe SG 14) oder körperlichen Schaden durch die um sich schlagenden Auswüchse.

Ab diesem Moment ist klar:
Etwas ist hier. Es ist wach. Und es ist nicht allein.

🩸 **Szene 3: Der Test**

„Du willst mich testen? Test lieber dich selbst. Du warst draußen. Allein. Zwei Stunden lang.“

Ort: Kantine, Schlafraum, Labor – jeder Ort kann zum Testlabor werden

Beschreibung:
Misstrauen vergiftet die Atmosphäre. Niemand traut mehr dem anderen. Gespräche drehen sich im Kreis. Schlaf wird flach, Türen werden verriegelt.
→ Ein Spieler (oder ein NSC) schlägt vor, einen Test zu entwickeln, um das Wesen zu enttarnen.

Sie finden in einem Notizbuch der Anthropologin Kašparová alte Inuit-Legenden: Na’áiyuk, das „Kind der inneren Haut“, ein Wesen, das jede Gestalt annehmen kann, aber niemals die *Bindung der eigenen Zelle zur Wahrheit* überwindet.

Zwei Testoptionen:

1. **Der Bluttest (s. eigene Spielmechanik)**
2. **Das Bannzeichen-Ritual: Ein okkulter Kreis mit Runen, in den die Testperson treten muss – bei Erfolg *verzieht sich die Haut*, das Wesen zeigt sich. Aber: Auch Unschuldige könnten durch Wahnsinn *reagieren*.**

Dramatik:

- **Wer besteht, ist misstrauisch gegenüber den Testern.**
- **Wer scheitert, wird panisch – oder aggressiv.**
- **Wer verweigert, wird verdächtigt.**
  → Eine tödliche Dynamik beginnt.
  → Spieler könnten entscheiden, einen Kameraden zu töten, nur um sicherzugehen.

🌨️ **Szene 4: Der Sturm**

„Niemand kommt mehr hier raus. Der Himmel frisst den Boden.“

Ort: Die ganze Station

Beschreibung:
Ein arktischer Megasturm zieht auf – ausgelöst durch atmosphärische Instabilität oder vielleicht durch das Na’áiyuk selbst.
→ Sichtweite sinkt auf <1 m, Temperatur fällt auf –60 °C, Kommunikationssysteme brechen zusammen.
→ Türen frieren zu. Wasserleitungen brechen. Das Heizsystem fällt aus.

Ab hier beginnt die finale Phase des Szenarios.

- **Spieler sind eingesperrt.**
- **Nahrung wird knapp.**

- **Schlaf wird riskant – das Ding schlägt bevorzugt bei Dunkelheit zu.**

Das Wesen agiert:

- **Zieht Opfer einzeln weg (Katz-und-Maus-Spiel)**
- **Stiehlt Kleidung, nimmt Identitäten an**
- **Beginnt mit Nestbildung – irgendwo in der Station beginnt es, sich zu *vermehren***

🔥 **Szene 5: Finale Entscheidung**

„Wir können nicht mehr zurück. Aber wir können entscheiden, was die Welt von uns noch sieht."

Mögliche Ausgänge:

1. **Zerstörung der Station:**
   → Spieler setzen den Reaktor zur Überladung.
   → Finale Flucht (mit oder ohne Opfer).
   → SL entscheidet verdeckt, ob das Ding wirklich tot ist – oder einer entkam.
2. **Flucht mit Hubschrauber oder Kettenfahrzeug:**
   → Risiko: Wer ist infiziert?
   → Epilog zeigt Konsequenzen (z. B. Prolog für nächsten Spielabend)
3. **Das Bannritual:**
   → Spieler vollenden einen okkulten Bannkreis im Schnee.
   → Der Preis: Blut, Leben, Wahnsinn – oder ein Freiwilliger, der „zurückbleibt"
   → Das Ding wird eingefroren. Aber das Eis schmilzt. Immer.

Handouts

- **Ritualseite aus einem alten Inuit-Grimoire**

Spielwerte für NSCs (Auszug)

Dr. Leena Hargreaves – Biologin

• TP 12 | RK 12 | Initiative +2
• Fertigkeiten: Medizin +8, Forschung +5, Wesenwissen +4
• Ausrüstung: Notizbuch, Probenkoffer, Elektroschocker (1W6 Betäubung)

Staff Sgt. Nathan Croft – Sicherheit

• TP 20 | RK 16 | Initiative +3
• Fertigkeiten: Schusswaffen +6, Wahrnehmung +5, Einschüchtern +3
• Ausrüstung: Sturmgewehr, Pistole, Taschenlampe, Walkie-Talkie

(u.v.m., vollständige Liste folgt separat auf Wunsch)

🎲 Epilog: Aus dem Eis – in die Welt

„Was ist ein Sieg, wenn niemand mehr weiß, wer gewonnen hat?“

Die folgenden Enden sind in drei Kategorien gegliedert:
Zerstörung – Bann – Flucht
Zusätzlich: **Verdeckte Infektion & posthume Erkenntnisse**

Jedes Ende kann individuell ausgeschmückt werden – oder du als Spielleiter entscheidest, **mehrdeutig** zu bleiben und die Wahrheit nur anzudeuten.

🔥 1. Das Ende der Station – Zerstörung

Auslöser: Spieler überlasten den Reaktorkern, zünden Sprengsätze oder setzen das Lager in Brand. Ziel: die gesamte Station vernichten – samt Na’áiyuk.

Beschreibung:
Die letzten Minuten laufen in Zeitlupe. Rotes Licht flackert über frostbedeckte Bildschirme. Die Temperatur steigt – aber zu spät. In den Gängen windet sich das Ding, panisch oder wütend. Vielleicht stirbt es. Vielleicht lacht es noch.

Die Spieler fliehen (wenn möglich) mit dem Helikopter oder per Schneemobil. Doch einer bleibt zurück – freiwillig oder verletzt. Er opfert sich.

Ende 1A – Vollständige Vernichtung:
Ein riesiger Feuerball erhebt sich über der Station. Eis schmilzt. Schnee verdampft. Zurück bleibt ein Krater. Nichts lebt mehr.
→ **Epilog:** Wochen später: Satellitenaufnahme zeigt schwarzen Fleck auf dem Eis. Aber keine Zellaktivität.

Ende 1B – Das Ding stirbt nicht:
Einer der Spieler war infiziert – und hat die Flucht überlebt.
→ **Epilog:** In Vancouver: Ein Krankenhausbett. Ein Patient mit Fieber. Die Krankenschwester lächelt – zu lange.

🧿 2. Das uralte Ritual – Bann im Eis

Auslöser: Die Spieler vollenden mithilfe von Dr. Kašparovás Aufzeichnungen und okkultem Wissen das uralte Inuit-Ritual, um das Na’áiyuk in eine Eisschicht zu bannen.

Beschreibung:
Mit Kreide, Blut und Feuer errichten die Überlebenden einen uralten Kreis. Worte in einer Sprache, die keiner kennt, brennen sich in den Himmel. Die Kreatur windet sich, bricht auseinander, formt Gesichter von Toten – bis alles still wird.

Kosten:

- Einer der Spieler muss sich opfern (im Kreis verbleiben).
- Alle Beteiligten verlieren 1W4 Wahnsinnspunkte (dauerhaft).
- Das Ritual kann bei Fehlschlag katastrophal enden.

Ende 2A – Erfolg:
Das Ding wird in eine meterdicke Eissäule gebannt. Für 1000 Jahre. Vielleicht.
→ **Epilog:** Im Smithsonian lagert eine gefrorene Säule, beschriftet mit „Geo Probe #7 – nicht öffnen“.

Ende 2B – Teilbann:
Ein Teil des Wesens entkommt, spaltet sich ab – flieht durch einen Tunnel, ein Tier, einen Spieler…
→ **Epilog:** Im arktischen Nebel sehen Inuit-Fischer ein Tier mit Augen wie Glas. Es spricht. In ihrer Sprache.

🛫 3. Flucht – Die Welt wartet

Auslöser: Spieler überleben, lassen Station zurück – oder fliehen während des Sturms.

Beschreibung:
Der Himmel zerreißt. Der Sturm lässt nach. Sichtweite kehrt zurück. Ein Helikopter hebt ab. Oder eine kleine Pistenraupe verschwindet in der Weite. Stille kehrt zurück.

Ende 3A – Rein menschlich:
Alle Spieler wurden getestet, gebannt, gereinigt. Die Gefahr ist gebannt – vorerst.
→ **Epilog:** Presseberichte, Vertuschung durch Behörden, Einberufung durch den Wesenrat. Der Vorfall wird **„geklärt“**.

Ende 3B – Einer ist das Ding:
Ein Spieler – oder ein NSC – war *nie* getestet worden.
→ **Epilog:** In einem Hotelzimmer in Anchorage wischt sich ein Überlebender den Spiegel ab. Für einen Moment: zwei Gesichter.

Ende 3C – Niemand weiß es:
Alle Spieler überleben, aber niemand ist sich sicher. Vielleicht ist *niemand* infiziert. Vielleicht sind es *alle*.
→ **Epilog:** Drei Jahre später: Ein kleiner Ort in British Columbia. Unerklärliche Vorfälle. Seltsame Tierkadaver.
→ Abenteueranschluss: **„Das Dorf, das nicht vergessen konnte.“**

💉 4. Verdeckte Infektion – Posthume Wahrheit

Optionaler Twist:
Der Spielleiter bestimmt zu einem beliebigen Zeitpunkt, **dass ein Spielercharakter übernommen wurde**, aber es nie auffiel. Vielleicht sogar der Protagonist des Opfers. Vielleicht derjenige, der das Ritual anleitete.

Epilog-Form:

- Rückblenden zeigen subtile Hinweise

- Traumsequenzen verwirren die Spieler
- Eine Audioaufnahme der letzten Nacht offenbart einen „doppelten“ Spieler

→ Spielergruppen können diesen Twist im nächsten Abenteuer auflösen – oder **niemals**.

🧩 **Spielleiterhinweis – Ambiguität belohnen**

Nicht jedes Szenario braucht ein klares Ende. *Tief unter dem Eis* lebt von **Zweifel**. Belohne Spieler, die sich in moralische Grauzonen begeben haben – oder die bereit waren, sich selbst zu opfern, nur um *vielleicht* die Welt zu retten.

NSC-Werte – Outpost Thule Crew

(Alle NSCs sind Menschen, außer wo anders angegeben. Wesen mit Kenntnis der Kehrseite sind mit * markiert.)

Übersicht & Schicksale

Die ursprüngliche Besatzung bestand aus 12 Personen, inklusive medizinischem Personal, Wissenschaftler*innen, Techniker*innen und Sicherheit. Davon sind nur noch wenige auffindbar – oder menschlich geblieben…

💉 **1. Dr. Leena Hargreaves**

Rolle: Zellbiologin, leitende Forscherin
Status bei Ankunft: Vermisst
Aufenthaltsort: Labor / letzte Sichtung vor einem Bluttest
Schicksal: Wurde ersetzt. Ihre Imitation hält sich zurück, agiert ruhig – bis sie provoziert wird.
→ Optional: Kann von SCs enttarnt oder sogar gerettet werden (falls noch Fragmente der echten Leena existieren).

🛡️ 2. Staff Sgt. Nathan Croft

Rolle: Stationssicherheitschef
Status: Tot
Fund: Gefroren im Luftschacht gefunden, halb entkleidet
Schicksal: Wurde offenbar vom Ding getäuscht und floh in Panik. Starb an Kälte und Ersticken.
→ Sein Funkgerät sendet noch – könnte SCs in eine Falle locken.

🔧 3. Sven Ojala

Rolle: Techniker, Wartung & Strom
Status: Unbekannt
Hinweise: Werkzeuggürtel fehlt, Spind durchsucht
Schicksal: Wurde nicht ersetzt, sondern beobachtet. Lebt in einem Wartungstunnel – halb wahnsinnig, aber kann den SCs helfen.
→ Rettbar – kann den Standort des „Nestes“ verraten.

🔮 4. Dr. Ute Kašparová

Rolle: Anthropologin, okkultes Wissen, Wesenrat-Kontakt
Status: Tot
Fund: Nichts. Nur ihr Grimoire blieb zurück.
Schicksal: Wurde als erste vom Ding angegriffen. Ihre Aufzeichnungen ermöglichen das Bannritual.
→ Optional: Ihre Stimme könnte im Ritual kurz zurückkehren – aus dem Eis.

🧊 5. Marc-Antoine Bisson

Rolle: Pilot, Helikopterführung
Status: Vermisst
Spur: Letzter Flugkontakt bei Sturm
Schicksal: Sein Körper liegt zerschellt in einem Eisspalt – der Helikopter ist jedoch nicht abgestürzt.
→ Er wurde übernommen. Das Wesen benutzte ihn, um Flugrouten zu lernen.
→ Warnung: Das Ding kennt einen möglichen Fluchtweg.

🔬 6. Dr. Elijah Rook

Rolle: Kommunikationswissenschaftler
Status: Lebend (kurz)
Fund: Szene 2: „Erste Begegnung“
Schicksal: Stirbt während des Spiels – seine Verwandlung ist die erste sichtbare Mutation
→ Sein Tod initiiert Misstrauen, Wahnsinn und Eskalation.

🚀 7. Prof. Péter Kálmán

Rolle: Geologe
Status: Tot
Fund: Im Tunnel 3C – eingefroren, aber nicht verwest
Schicksal: Wurde ersetzt, der echte Körper nachträglich gefunden
→ Autopsie liefert verstörende Hinweise auf das Wesen

🛠️ 8. Irina Chodakowa

Rolle: Generator- und Stromversorgung
Status: Vermisst
Schicksal: Ihre Handschuhe werden in der Generatorhalle gefunden
→ Wahrscheinlich von der Kreatur aufgelöst und in Teilen übernommen
→ Geräusche in der Wand könnten sie imitieren…

📝 9. Douglas Myles

Rolle: Logistik & Archiv
Status: Tot
Fund: Archivraum, eingeschlossen
Schicksal: Starb durch Selbstmord – vergiftete sich mit Frostschutzmittel
→ Sein letzter Logeintrag enthält *Hinweise auf „Testprotokoll #5“*, möglicherweise ein früher Bluttest

---

🐾 10. Hund „Ragnar“ (Zughund 04)

Status: Tot
Schicksal: Mutierte Zellstrukturen, vollständige Übernahme
→ Autopsie ist erste medizinische Konfrontation mit dem Ding
→ Seine „Reaktion“ kann vorzeitig Panik auslösen

🕯️ 11. Anya Feld

Rolle: Datenanalytikerin, Neuzugang
Status: Verschwunden
Schicksal: War bereits vor dem Auftauen in Kontakt mit dem Wesen

→ Hatte erste mentale Verbindung – könnte in Traumbildern SCs erscheinen
→ *Optional:* Ihr Geist lebt im Ding fort – Echo einer Erinnerung

---

🔍 **12. Carlos Zegarra**

Rolle: Ermittler / Verbindungsperson zum Wesenrat
Status: Tot
Fund: Eingefroren außerhalb der Station
Schicksal: Wurde nicht getötet – sondern verlassen, von der Gruppe.
→ Sein letzter Tagebucheintrag verflucht die Besatzung – könnte als Auslöser für ein „Ritualversagen“ dienen

---

🪵 **Zusätzliche Hinweise**

- **Täuschungen einbauen: Mindestens 2 NSCs sollten gezielt widersprüchlich dargestellt werden, um Verwirrung zu schaffen.**
- **Offene Schicksale: NSCs wie Ojala oder Anya können gezielt eingesetzt werden, um Hoffnung auf Rettung oder schockierende Wendungen zu schaffen.**
- **Wesenhafte Nachahmung: Es lohnt sich, 1–2 NSCs auftauchen zu lassen, die *nicht wissen*, dass sie bereits ersetzt wurden.**

Wesenprofil: Das Na’áiyuk / Das Ding

Art: Antikes, körperloses Wesen – kann lebendes Gewebe befallen und kontrollieren.

Eigenschaftswerte (Wirt):

- **GES:** Variabel (je nach Wirt)
- **TP:** +50 % gegenüber Ursprungswert
- **RK:** +2
- **Angriff:** Klauen/Biss/Verformung (1W8+3), Paralyse bei kritischem Treffer
- **Fähigkeiten:**
    - 🔁 Gestaltwandler (kann Aussehen, Stimme, Erinnerungen nachahmen)
    - 🧠 Hive-Bewusstsein (kennt alle Gedanken früherer Wirte)
    - ❄️ Kälteresistenz
    - 🩸 Bluttest-Schwäche (reagiert auf Okkultsymbole und bestimmte Ritualsubstanzen)

Besonderheiten:
• Wird aggressiv, wenn es entdeckt wird.
• Vermeidet direkte Konfrontation – bevorzugt Isolation und Infiltration.

• Kann sich aufteilen, aber jeder Teil ist schwächer.
• Ziel: Entkommen – überleben – verbreiten.

🟥 Das Ding in seiner wahren Form – Das Na’áiyuk (enttarnt)

„Es hat keine natürliche Form. Nur eine Ansammlung von Zellen, jede für sich ein Bewusstsein. Und zusammen… ein Hunger.“

Grunddaten

- **Typ:** Uraltes Wesen, körperlich manifestiert
- **Größe:** Groß bis riesig (je nach Masse)
- **TP:** 80
- **RK:** 18
- **Initiative:** +2
- **Bewegung:** 9 m, Klettern 6 m
- **GES:** 14
- **Stufe der Bedrohung:** Extrem (SL-Entscheidung, ggf. +3 Wahnsinn bei Anblick)

Angriffe

- **Tentakel x2** (3 m Reichweite, 1W10+4, SG 16 auf Zähigkeit oder gelähmt)
- **Biss/Schlundöffnung** (1W12+5, bei 20: verschluckt, TP-Verlust pro Runde im Inneren)
- **Verformungsschlag** (1W8+3, trifft mehrere Ziele, alle in 2 m Radius)

Fähigkeiten

- 💉 **Zellhunger:** Kann tote Körper absorbieren und Masse gewinnen (1 Leiche = +10 TP)
- 🔁 **Split Form:** Kann sich in bis zu 3 kleinere Kreaturen aufteilen (TP halbieren)
- 🧠 **Stimmenimitator:** Kann die Stimmen und Bewegungen jedes absorbierten Wesens nachahmen
- 🩸 **Bluttest-Enttarnung:** Wird bei Blutritual (z. B. mit Bannzeichen) sichtbar, RK sinkt um -2
- ❄️ **Kälteimmunität:** Vollständig immun gegen Frost- oder Eisangriffe
- 🔥 **Feueranfälligkeit:** Erleidet doppelten Schaden durch Feuer

---

Besondere Eigenschaften

- **Blick des Fremden:** Jeder, der das Na'áiyuk in seiner wahren Form länger als 1 Runde ansieht, muss eine Wahnsinnsprobe SG 16 ablegen (Misslingt sie → +1W3 Wahnsinnspunkte).
- **Fleischgeborener Horror:** In seiner wahren Form mischt es Tentakel, Augen, Gliedmaßen, Münder – alles unregelmäßig, alles lebendig.

🩸 Bluttests – Spielmechanik & Dramaturgie

„Wir wissen, dass das Ding jede Zelle nachbilden kann. Jede einzelne. Aber was ist, wenn wir eine davon herauslösen… und provozieren?"

🧪 Voraussetzungen

Ein Bluttest ist nur mit passenden **Materialien** und einem **Sicherheitsrahmen** durchführbar:

- 🔬 **Probenmaterial:** Frisches Blut aller Testpersonen (inkl. NSCs)
- 🔥 **Auslöser:** Hitzequelle (z. B. Draht, Lötkolben, Flamme)
- 🕯️ **Symbolische Komponente:** Ein „Akt des Trennens" – etwa durch einen *Schutzkreis* oder *Runen* (nur bei okkulten Varianten)

🎲 Regeltechnische Durchführung (Standardmethode)

1. **Vorbereitung:** Die Spieler wählen bis zu 5 Proben gleichzeitig aus.
2. **Wurf:** Der SL würfelt geheim einen W20 für jede Probe.
3. **SG (Schwierigkeit):**
    - **Basis-SG:** 14
    - **+2**, wenn das Ding besonders „beruhigt" ist (z. B. kurz nach einer Mahlzeit)
    - **-2**, wenn es gereizt, verletzt oder unter Druck ist
4. **Erfolg (W20 ≥ SG):** Die Probe *reagiert aggressiv* auf die Hitze (Zucken, Spritzen, Flammenbildung, Zischlaut o. ä.)

Nur **das Ding** oder ein von ihm imitierter Körperteil zeigt diese Reaktion.

Wichtig: Das Na'áiyuk kann nicht kontrollieren, ob eine einzelne Probe reagiert – jede Zelle „will überleben".

☀️ Alternative Methode: Okkultes Enthüllungsritual

„Das Blut ist nicht nur Träger des Körpers, sondern auch der Lüge."

Benötigt:

- Ein altes Ritualsymbol (z. B. Sigille des Trennenden Geistes)
- Mischung aus Eiswasser, Blütenasche und einem Tropfen des eigenen Bluts
- Konzentration der Gruppe (alle müssen still sein und dabei sein)

Ablauf:

- Spieler mit Okkultes Wissen +5 oder mehr leitet den Test (Probe auf Okkultes Wissen, SG 16)
- Bei Erfolg: Der echte Wirt wird offenbart (schwarze Adern in der Blutprobe, blutiger Nebel, Kältehauch)
- Bei Misserfolg: Test schlägt fehl – **oder** (nach Wahl des SL) verursacht eine psychische Rückkopplung (Wahnsinnsprobe SG 12 für alle Anwesenden)

🧠 Meta-Regel für Täuschung

Das Ding weiß, dass Bluttests gefährlich sind.
→ Es wird versuchen, sie zu sabotieren:

- Proben vertauschen
- Angst und Misstrauen säen
- Andere Spieler manipulieren, sie seien das Ding
- Notfalls selbst den Test einfordern – aber mit *nicht* infiziertem Blut

SL-Hinweis: Halte verdeckt fest, wer infiziert ist. Erlaube es sogar, *Spielercharaktere* als Hosts zu nutzen – aber NUR, wenn du dir sicher bist, dass du mit Täuschung und doppeltem Spiel gut umgehen kannst.

🎭 Dramaturgie: Spannung aufbauen

Um das Erlebnis maximal immersiv zu machen, nutze die Tests als **Eskalationspunkte** im Szenario:

Phase	Status	SL-Effekt
1. Test	Unsicherheit	Keine eindeutige Reaktion – aber jemand ist verschwunden
2. Test	Spannung	Eine Probe reagiert – ein NSC explodiert in Tentakel
3. Test	Chaos	Das Ding greift an – oder spaltet sich
4. Test	Paranoia	Ein Spielercharakter wurde ersetzt – aber von wann an?

🧠 Wahnsinn im Eis – Psychologischer Zerfall

🧊 **Grundidee:**

In der Isolation und im Schatten des Na'áiyuk beginnen die Grenzen zwischen Realität, Wahn und Misstrauen zu verschwimmen. Selbst tapfere Wesenkenner zweifeln irgendwann: **Bin ich noch ich?**

🔻 **Auslöser für Wahnsinnsproben (SG variabel)**

Situation	SG	Besonderheit
Fund eines verstümmelten Körpers	10	Nur beim ersten Mal
Beobachtung des Dinges in echter Form	16	+1W3 Wahnsinn bei Misserfolg
Erkenntnis, dass ein Freund ersetzt wurde	14	Nur für direkt Betroffene
Durchführung eines Bluttests	12	Nur, wenn Testergebnis schockiert
Isolation (mehr als 2 Stunden alleine)	13	Pro angefangene Stunde
Falsche Anschuldigung gegenüber Mitspieler	15	Nur bei schwerem Konflikt
Erfolgloses Bannritual	16	+1W4 Wahnsinn bei Misserfolg

SL kann jederzeit eigene, situationsbedingte Proben erzwingen.

🪓 **Eskalationsstufen – Paranoia in 4 Graden**

Jede Wahnsinnsstufe löst spezifische psychologische Effekte aus. Spieler behalten alle niedrigeren Effekte zusätzlich.

Wahnsinnspunkte	Stufe	Effekt
1–3	**Unruhe**	Spieler muss regelmäßig nachfragen: „Bist du echt?" – Konzentrationsproben SG +2
4–6	**Misstrauen**	Nachts keine gemeinsame Ruhe mehr möglich. SL bestimmt Misstrauensziele.
7–9	**Verfolgungswahn**	Spieler darf SL heimlich bitten, andere zu beschuldigen. Angriff auf Verbündete möglich.
10+	**Zersetzung**	Kontrollverlust: Spielercharakter wird für 1W6 Runden übernommen (Angst / Gewalt / Rückzug)

Bei 12+ Wahnsinnspunkten: **Permanenter Schaden** (siehe Regelwerk). Spielercharakter erleidet entweder Persönlichkeitsverlust, dissoziative Störung – oder verwandelt sich in einen kultischen Nachahmer.

🎯 Spielerbelohnung bei stimmigem Wahnsinnsspiel

+1 Erfahrungspunkt (im Sinne der Kampagnenbindung) bei:

- besonders atmosphärischem Ausspielen
- Eskalation der Gruppendynamik
- Opferbereitschaft (z. B. Selbstopfer zur Testung)

💀 Sonderregel: Infizierter & Wahnsinn

Wenn ein Spielercharakter **durch das Ding ersetzt wurde**, beginnt er mit **5 Wahnsinnspunkten**, um die zellulare Fremdheit zu simulieren.

Diese Punkte können bei besonders starker Selbsttäuschung („Ich bin der Echte!“) **reduziert** werden – aber nur, wenn der Spieler mitspielt und nicht metagamed.

🔥 Beispielhafte Wahnsinnsereignisse

Du kannst folgende Ereignisse als Inspirationshilfe einsetzen:

- **„Ich hör sie unter der Haut.“** – Ein Charakter beginnt zu glauben, er sei infiziert. Selbstverstümmelung möglich.
- **„Warum blinzelst du nicht?“** – Paranoide Beobachtung. Würfelt heimlich gegen Verbündete.
- **„Ich war draußen. Aber… ich erinnere mich nicht, wie ich zurückkam.“** – Mögliche Infektion oder nur Einbildung?
- **„Wir können ihn nicht testen – er hat kein Blut mehr.“** – Leiche? Oder perfekt getarnte Imitation?

🧠 Flüstern im Eis – Stimmen des Wahnsinns

Nutze diese Sätze situativ, leise ausgesprochen, als Handzettel für Spieler, heimlich überreicht, oder bei Funk- oder Ritualkontakt. Einige klingen wie aus der eigenen Erinnerung, andere wirken wie *nicht aus dieser Welt*.

Stimmen des inneren Zerfalls

1. **„Du warst doch draußen… erinnerst du dich gar nicht mehr?“**
2. **„Es fühlt sich nur wie dein Körper an. Er ist es nicht mehr.“
3. „Wenn du atmest, atmest *es* auch.“
4. **„Siehst du deine Hände? Sie waren mal größer. Oder gehörten sie jemand anderem?“**

5. **„Niemand hier hat noch Puls. Auch du nicht.“
6. „Wenn du schläfst, zählt *es* deine Zähne.“
7. **„Siehst du, wie sich ihre Schatten bewegen? Die machen das nicht mit Absicht.“
8. „Schneide dich. Nur ein bisschen. Beweise es dir.“
9. **„Die anderen flüstern, wenn du gehst. Du hörst es bloß nicht mehr.“
10. **„Sie haben dich getestet. Es war negativ. Und das hat *sie* wütend gemacht.“**

Stimmen des Dings

1. **„Komm näher. Ich weiß, wie du riechst, wenn du Angst hast.“**
2. **„Du bist warm. Ich bin kalt. Lass uns tauschen.“**
3. **„Ich war Sven. Ich war Leena. Ich war du.“**
4. **„Du hast zu viele Knochen. Ich mach dich neu.“**
5. **„Bald brauchen wir keine Stimmen mehr. Nur Fleisch.“**
6. **„Sie glauben, du bist echt. Sie irren sich.“**
7. **„Zellen… Zellen… alle wollen nach Hause.“**
8. **„Wenn du stirbst, kann ich dich besser verstehen.“**
9. **„Dein Herz schlägt wie eine Einladung.“**
10. **„Ich erinnere mich an deine Mutter. Schmeckte nach Zimt.“**

Funkstörungen & Tonbandfragmente

1. *„…nicht allein… wiederholt: **nicht allein**…“*
2. *„…schneide es raus… schneide es raus…“*
3. *„…wir waren elf… aber es sind zwölf Schatten…“*
4. *„…Verbindung zu Leena verloren. Oder sie war’s nie…“*
5. *„…bitte nicht… ich kann mich selbst hören…“*
6. *„…sie bluten nicht. Sie singen.“*
7. *„…das Eis lebt. Wir haben es geweckt…“*
8. *„…nur ein Spalt. Es ist durch den Spalt gekommen…“*

Flüster-Rituale (vermutlich aus der alten Sprache des Na’áiyuk)

Ideal für Okkult-Handouts, gravierte Symbole oder als Hintergrund-Sound:

- **„Ulut kaa muumak, sel’nakh tuva.“** *(Ich erinnere mich an dich.)*

- **„Sha’raatu umm, sha’raatu naa.“** *(Wir sind viele. Du bist leer.)*
- **„Nuvak thil naa’ha – khur vel!“** *(Blut ist der Schlüssel – öffne dich!)*
- **„Thuuuule… thuuuule…“** *(ein Raunen, das durch die Gänge zieht)*

🧬 Übernahme durch das Na’áiyuk – Regelmechanik

„Wenn du lange genug mit etwas allein bist, fängt es an, sich dich zu merken.“

Das Na’áiyuk ersetzt Lebewesen nicht durch Nachahmung von außen, sondern durch tiefgreifende Zellkopie – es übernimmt Verhalten, Erinnerungen und Physiologie. Die betroffene Person *wirkt identisch* – doch das Bewusstsein ist verändert.

(Die hier beschriebene Regelmechanik ist sehr komplex und schwierig umzusetzen, daher bietet sich alternativ an:

- Biete am Anfang 3 feste Modelle an (z. B. “SL entscheidet alles” / “Spieler werden eingebunden” / “keine verdeckte Infektion”).
- Markiere auf dem SL-Bogen konkrete Zeitpunkte, wo du prüfen musst, ob Infektion möglich ist (z. B. "Szene 2", "Allein im Gang", "Nach Bluttest").)

🧠 1. Voraussetzungen für eine mögliche Übernahme

Ein Charakter kann potenziell übernommen werden, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Bedingung	Effekt
Mehr als 1 Stunde allein mit dem Ding oder einer befallenen Person	1. Übernahmeprobe möglich
Infizierte Wunde / Körperkontakt mit mutierter Masse	2. Schnellere Transformation möglich
Scheitern einer Wahnsinnsprobe mit kritischem Misserfolg	3. Geist wird angreifbar
Schlaf in verseuchtem Bereich (z. B. Tunnel 3C)	4. Schleichen des Wesens ins Unterbewusstsein

---

🎲 2. Übernahmeprobe (geheimer Rettungswurf)

Wenn eine Bedingung erfüllt ist, würfelt der Spielleiter heimlich eine Zähigkeitsprobe des Charakters gegen SG 17.

- Erfolg: Keine Übernahme – aber eventuell Albträume, Paranoia, +1 Wahnsinnspunkt
- Misserfolg: Das Wesen beginnt mit dem Kopierprozess
- Kritischer Misserfolg: Sofortige vollständige Übernahme

Die Spieler*innen wissen nichts vom Wurf.

👤 3. Phasen der Übernahme

Phase	Dauer	Merkmale	Spielleiterhinweis
Infiltration	1–2 Stunden	leichte Reizbarkeit, Träume, Flashbacks	Spieler spielt sich selbst
Kopie	1 Szene	zeitweilige Erinnerungslücken	SL kann Hinweise streuen („Warst du nicht eben noch...?“)
Ersetzung	ab jetzt	Wesen übernimmt Handlungsgewalt	Spieler wird informiert oder ersetzt

---

🛑 4. Kontrolle durch Spieler – oder SL?

Zwei mögliche Modelle:

A) SL-gesteuerte Übernahme (klassisch)

- Spieler merkt nichts
- SL spielt Figur ab Phase 3
- Ideal für Horror, Unsicherheit und Täuschung

B) Spielergesteuerte Übernahme (kooperativ)

- SL informiert Spieler über heimliche Übernahme
- Spieler spielt eine perfekte Kopie, kennt aber das Ziel des Wesens
- Perfekt für paranoide Gruppendynamik

✅ Empfohlen für Tief unter dem Eis: *Spielerentscheidung vor Kampagnenstart* – fragen: „Darf ich dich heimlich übernehmen, wenn es passiert?“

💣 5. Erkennung & Enttarnung

Nur durch:

- Bluttest mit echtem Positiv
- Magie / Ritual (nur 1x im Szenario verfügbar)

- Vollständige Erinnerungslücke
- Spieler gesteht selbst (z. B. in Bannkreis gefangen)

🪦 6. Rückführung – ist das möglich?

- Nein. Wenn Phase 3 erreicht ist, ist das Original nicht mehr existent.
- Das Na'áiyuk *ist die Person*.
- Ausnahme: im Bannkreis kann das Wesen geständig werden, *wenn das Spiel dramatisch davon profitiert*.

🕯️ Optional: Spieler-Schattenrolle

Wenn ein Spieler übernommen wurde und aus dem aktiven Spiel fällt, kann er:

- NSCs spielen
- das Wesen selbst (über geheime SL-Kommunikation)
- das Verhalten der „inneren Stimme" bei einem anderen infizierten Charakter lenken

❄️ **(Optional) Regelmodul: Überleben in extremer Kälte**

„Es ist nicht die Dunkelheit, die dich zuerst tötet. Es ist die Stille in deinem Blut."

🧊 **Temperaturprofil Thule-Station**

Zustand	Außentemperatur	Sichtweite	Auswirkungen
Tag	–35 °C	ca. 100 m	bei guter Ausrüstung ertragbar
Nacht	–48 °C	20–30 m	Kältestress beginnt
Sturm	**–60 °C**	< 5 m	*tödlich* ohne Schutz

🧪 **1. Kälteschaden (außerhalb der Station)**

Bedingung: Charakter ist länger als 10 Minuten draußen im Sturm
Schutz: Nur mit *vollständiger Polar-Ausrüstung* (siehe Startausrüstung)

🎲 **Mechanik:**
Alle 30 Minuten im Sturm → **Zähigkeitswurf SG 14**

- Erfolg = keine Auswirkung
- Misserfolg = **1W4 TP Kälteschaden + 1 Stufe Erschöpfung**

Modifikatoren:

- +2 Bonus bei aktiver Bewegung (z. B. Laufen)
- –2 Malus bei Nässe, Verletzungen oder Teilentkleidung
- –5 automatischer Fehlschlag ohne passende Kleidung

💀 **3 Stufen Erschöpfung = Bewusstlosigkeit**
Danach: **1W6 pro Minute** → Unterkühlungstod bei < 0 TP

🔮 **2. Dunkelheit (Permanente Finsternis)**

Ohne Strom und Licht ist die Station ein Grab.

Mechanik:

- Wer länger als **30 Minuten ohne Lichtquelle** unterwegs ist → **Willensprobe SG 12**
    - Misserfolg = +1 Wahnsinnspunkt
    - Kritischer Misserfolg = kurzzeitige Paranoia (z. B. Halluzination, Sichtkontakt zu „sich selbst“)

→ Wiederholbar **alle 60 Minuten**

🛌 **3. Schlafmangel & psychische Erschöpfung**

Albträume sind garantiert – wenn man überhaupt schläft.

Jede Nacht ohne echten Schlaf (z. B. nur Wachen, Schreckenswachen, Ohnmacht) → **Konstitutionswurf SG 12**

- Erfolg = keine Auswirkung
- Misserfolg = **–2 auf alle Willens- und Fertigkeitsproben für 12 Stunden**
- Zweiter Misserfolg in Folge = **+1 Wahnsinn**

→ Optional: Bei drei Nächten ohne Schlaf = kurze „Blackouts“, Realitätsbrüche

---

🧭 **4. (Optional) Wetterwürfeltabelle für Spielleitung**

W6	Wetterlage	Effekt
1	Windstille, klare Sicht	Bonus +1 auf Sicht & Kältestoleranz
2–3	Normaler Schneefall	Keine Änderung
4–5	Heftiger Schneesturm	Kältewürfe +2 SG, Sichtweite –80 %

W6	Wetterlage	Effekt
6	„Fleischsturm“	Flüstern im Wind, keine Spuren im Schnee, Spieler erhalten unklare Erinnerungen

🧠 (Optional) Wahnsinn verarbeiten – Teilreduktion & Stabilisierung

„Wahnsinn ist nicht nur Verlust – er ist eine Antwort, die zu laut war.“

In der Grimm D20-Regelbasis steigt Wahnsinn durch Furcht, Übernatürliches, Isolation und Konfrontation mit dem Unerklärlichen. Nun erhältst du hier ein System, das erlaubt, **Wahnsinnsbelastung kontrolliert zu verarbeiten oder kurzfristig zu unterdrücken** – erzählerisch und mechanisch.

💮 1. Tiefer Schlaf & relative Sicherheit

Ein paar Stunden Schlaf hinter verschlossenen Türen, mit Licht – das Hirn atmet aus.

Voraussetzung:

- 6 Stunden ungestörter Schlaf
- Schutzraum mit Licht, Wärme und Nähe zu anderen
- Keine akute Bedrohung in der Szene

🎲 **Willenswurf SG 12**

- Erfolg: Reduktion von **1 Wahnsinnspunkt**
- Kritischer Erfolg: Reduktion von **1W3 Wahnsinnspunkten**

Hinweis: Nur **einmal alle 24 Ingame-Stunden möglich**.
→ Bei instabiler Umgebung (z. B. Stromausfall) ist keine Reduktion möglich.

🔍 2. Bestätigung der Realität

Beweise, dass du Recht hattest – und nicht verrückt bist.

Voraussetzung:
Der Charakter bestätigt eine Wahrheit, die er vorher nur geahnt hat. Beispiele:

- Enttarnt einen übernommenen NSC
- Entdeckt Beweise für seine Vermutung („Er war nie menschlich“)
- Erkennt: „Ich bin nicht infiziert“ – und das stimmt

🎲 **Automatische Reduktion:**
→ Reduktion von **1 Wahnsinnspunkt**, sofern die Entdeckung **spielerisch oder erzählerisch aufgewühlt ist** (z. B. mit Dialog oder Vision)

🔮 3. Berührung der Wahrheit

Manchmal heilt das Grauen durch seine Offenbarung.

Voraussetzung:

- Das Wesen zeigt sich in seiner wahren Form
- Der Charakter widersteht (z. B. durch erfolgreiche Wahnsinnsprobe)
- Optional: Ritualerlebnis, bei dem eine metaphysische Wahrheit offenbart wird

🎲 **Wurf: Wesenwissen oder Okkultes (SG 14)**

- Erfolg: +1 Einsicht → Reduktion von **1W2 Wahnsinnspunkten**
- Kritischer Erfolg: +1W4 Reduktion, aber → **temporäre Epiphanie / Vision**

→ Optionaler Nebeneffekt: „Versteht" das Wesen – erhält +2 auf alle Interaktionen mit ihm (auch mental), aber –1 auf soziale Proben mit Menschen (für 1 Tag)

✝️ 4. Zwischenmenschliche Nähe (Rettende Beziehung)

Jemand glaubt dir. Und das reicht vielleicht für eine Nacht.

Voraussetzung:

- Vertrauensmoment mit einem anderen SC oder NSC
- Rollenspiel: ehrliches Gespräch, Berührung, emotionale Offenbarung

🎲 **Willenswurf SG 10 oder Charisma + Empathie des Gegenübers**

- Erfolg: Reduktion von **1 Wahnsinnspunkt**
- Nur **einmal pro Person pro Szenario möglich**

💉 5. Das Gegenteil: Unterdrückung statt Heilung

Du hältst alles in dir – bis du brichst.

Ein Charakter kann versuchen, Wahnsinn **bewusst zu ignorieren** – z. B. durch Selbstmedikation, Dissoziation, technokratische Rationalisierung.

🎲 **Willenswurf SG 16**

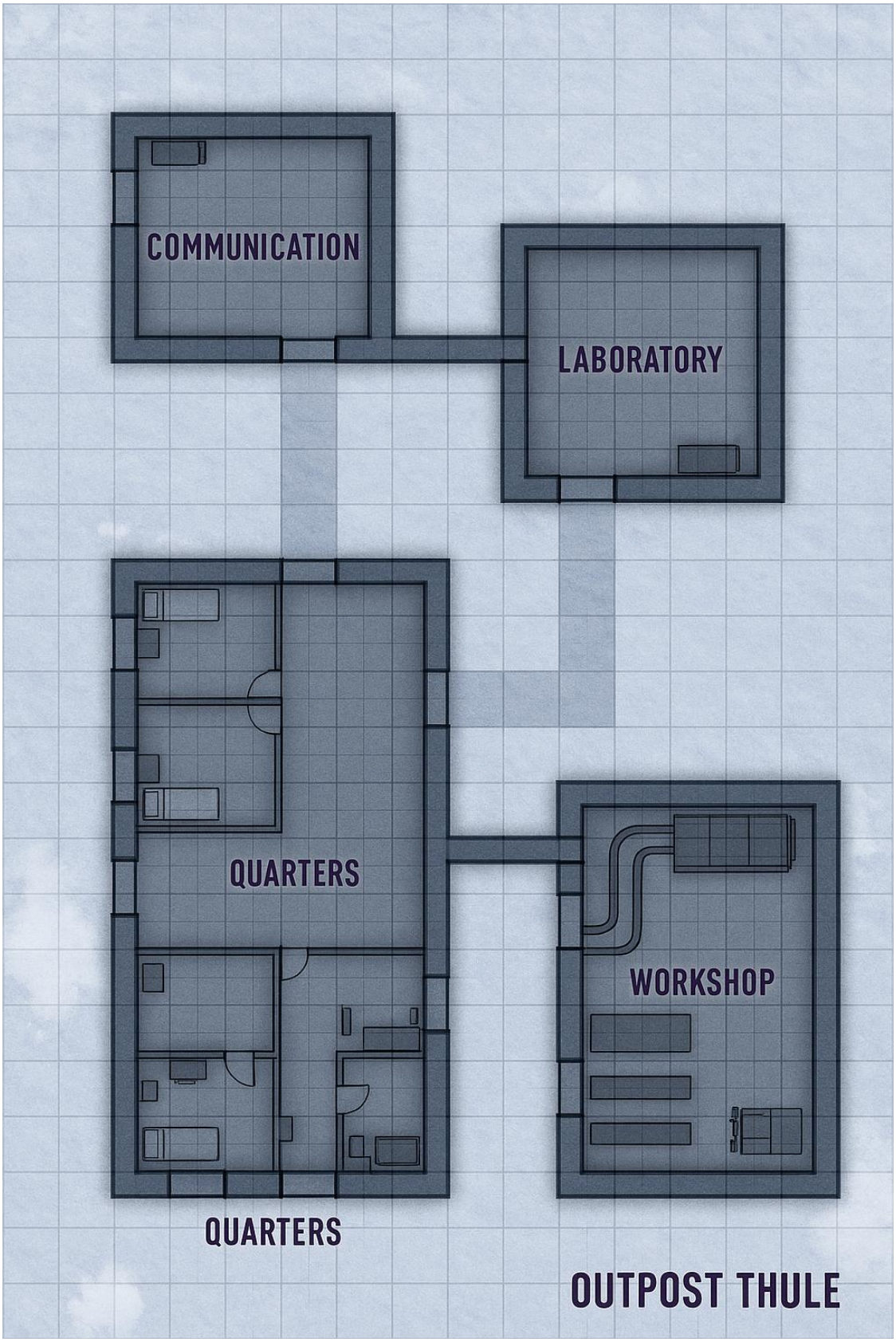
- Erfolg: Für 1 Szene alle Wahnsinnseffekte ignorieren
- Danach: **+1 zusätzlicher Wahnsinnspunkt**
  → SL-Hinweis: Für dramatische Szenen nutzbar, aber riskant.

📌 SL-Hinweise & Balancing

- Keine dieser Methoden ersetzt eine **Heilung durch Rituale, langzeitige Behandlung oder magische Intervention** (die außerhalb des Szenarios liegt).

- Reduktion sollte **nicht inflationär** sein – maximal **2–3 Punkte pro Spielsitzung** möglich
- Psychologische Dichte entsteht dadurch, dass Spieler zwischen **kontrolliertem Wahnsinn** und **kalkulierter Eskalation** wählen müssen

Kartenmaterial



OUTPOST THULE

Spielleiterkapitel: Tief unter dem Eis Moderation

✨ **Schnellnavigation**

🧊 EINSTIEG

Ankunft & Einführung
Die Charaktere erreichen *Outpost Thule* per Helikopterflug bei aufziehendem Sturm. Der Wind reißt am Rumpf, als die Rotoren sich senken. Ein Techniker am Rand der Landeplattform winkt – allein.

Die SC werden vom (scheinbar) letzten Mitglied der Außencrew begrüßt, nervös, ausweichend. Erste Fragen bleiben unbeantwortet. Die Station wirkt verlassen, die Türen schwanken. Leichtes Brummen – Notstrom.

Hinweis für SL: Lass die Spieler die Kälte spüren: beschlagene Brillen, rutschiger Boden, frierende Finger beim Waffengriff. Noch ist alles ruhig, doch die Station „atmet" bereits.

Erster Rundgang
Lass die Spieler die Station erkunden – Raum für Raum. Einige Räume sind leer, andere voller Hinweise. Ziel: Misstrauen säen, Spannung aufbauen.

NSCs vorstellen
Nutze subtile Verhaltensmerkmale. Ein NSC ist schweigsam, einer starrt zu lange, ein dritter spricht von Träumen. Nur ein Bruchteil ist noch übrig – aber wer ist noch echt?

🧬 ZENTRALE SZENEN

Szene 1 – Der Fund im Eis
Ort: Kühlraum B3. Die Spieler entdecken einen eiförmigen Klotz schwarzen Eises, eingefasst in Spezialstahl. Sichtbar darin: pulsierende Schatten.

Effekt: Wenn das Eis erwärmt wird (durch Stromausfall, Neugier oder Ritual), beginnt es zu schmelzen. Die Kreatur darin entweicht – unbemerkt.

Szene 2 – Erste Begegnung
Ort: Medlab. Der Wissenschaftler Dr. Elijah Rook wird gefunden – halb bewusstlos, mit blutiger Lunge. Flüstert: „Einer von uns… ist nicht mehr… echt."

Kurz danach stirbt er. Autopsie ergibt: Innere Organe sind zellulär verändert – keine klare DNA-Struktur.

Szene 3 – Der Test
Ort: Konferenzraum oder improvisiertes Labor.
Die Spieler entdecken alte Aufzeichnungen über ein Wesen namens *Na'áiyuk*. Ein Bluttest wird vorgeschlagen – das Wesen reagiert panisch auf eigene Zellen.

Lass die Spieler entscheiden: wissenschaftlich (getrocknetes Blut), okkult (Sigillen und Runen) oder improvisiert (Feuer, Strom, Fragen).

Szene 4 – Der Sturm
Der Blizzard trifft ein. Türen frieren zu, Funk bricht ab. Generator fällt aus. Die Station wird zur Falle. Draußen nur Dunkelheit und Wind.

Lass das Ding aktiv werden. Entführte NSCs, falsche Hinweise, Paranoia. Wahnsinnsproben häufen sich. Vertrauen zerbricht.

Szene 5 – Finale Entscheidung
Ort: Ritualkreis im Schnee oder in der Maschinenhalle.
Die SC müssen sich entscheiden:

- Das Ding bekämpfen?
- Es bannen?
- Oder sich selbst opfern?

Lass sie mit der Wahrheit konfrontiert werden: Wer bin ich? Wer war ich? Wer ist noch Mensch?

📋 SYSTEME

Wahnsinn

- Start bei 0, Anstieg durch Schock, Isolation, Kontakt mit dem Ding.
- Bei 10+ → Kontrollverlust, Visionen.
- Reduktion: Nähe, Wahrheit, Rituale, tiefer Schlaf (siehe separate Regeln).

Infektion

- Passiert heimlich, nach bestimmten Triggern (allein, verwundet, mit dem Ding isoliert).
- Heimlicher Zähigkeitswurf SG 17 → Misserfolg = Übernahme beginnt.
- Übernahmeverlauf in 3 Phasen (siehe separate Tabelle).

Bluttest

- Funktioniert je nach Methode.
- Kritischer Fehlschlag beim Test = falsches Ergebnis (optional).
- Wesen kann einmal pro Spiel einen Test manipulieren.

Kälte & Schlafmangel

- Jede Szene im Sturm = Zähigkeit SG 14
- Dunkelheit → Wahnsinnsproben SG 12
- Schlafmangel (mehr als 24h) → Konstitution SG 12 oder –2 auf Proben

Ritual

- Bedarf: Blut, Sigillen, Opferwille
- SG 16 (Okkultes), + Hilfen möglich

- Erfolg: Wesen wird gebannt
- Misserfolg: Wesen übernimmt ein SC oder NSC offen

📁 NSC-KURZÜBERSICHT (vollständig im NSC-Kapitel)

- Hargreaves: Biologin, bereits ersetzt
- Croft: Sicherheit, tot
- Ojala: Techniker, lebt versteckt
- Kašparová: Ritualistin, tot (Schlüssel zum Bann)
- Bisson: Pilot, übernommen
- Rook: stirbt vor Ort (erster sichtbarer Zerfall)
- Chodakowa, Myles, Feld, Zegarra u.a. → siehe NSC-Dokument

📌 SPIELLEITER-TIPPS

- Lass die Spieler sich gegenseitig verdächtigen – nicht durch Zwang, sondern durch Details
- Halte Spannung durch: verlorene Ausrüstung, Geräusche in den Lüftungsschächten, flackerndes Licht
- Lüge als SL gelegentlich. Sag: „Du bist sicher allein." (Bist du nicht.)
- Niemals dem Wesen eine Stimme geben – nur Echos, Wiederholungen, bekannte Stimmen.
- Dokumentiere Übernahmen genau – ein Fehler macht das Finale unglaubwürdig

---

Du kannst dieses Kapitel ausdrucken oder als Leitfaden im digitalen Spielleiterschirm verwenden. Es enthält alle Basisinformationen für einen flüssigen, dichten und nervenaufreibenden Ablauf von *Tief unter dem Eis*.

Inhaltsverzeichnis

.....1
Szenario: Tief unter dem Eis 1
Einleitung für Spielleiter 1
Setting: Outpost Thule 2
Aufhänger / Der Ruf ins Eis 2
Einstiegsszene: Die verlassene Station 5
💻 Terminal im Labor – INWORLD TEXT 14
Struktur & Ablauf des Szenarios.....18
Karten & Handouts.....21
🧊 Epilog: Aus dem Eis – in die Welt 22
NSC-Werte – Outpost Thule Crew 24
Wesenprofil: Das Na'áiyuk / Das Ding.....27
🩸 Bluttests – Spielmechanik & Dramaturgie 29
🧠 Wahnsinn im Eis – Psychologischer Zerfall 31
Kartenmaterial 41
Spielleiterkapitel: Tief unter dem Eis Moderation 43